

Cl6 & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair
sinclair Cl6 & plus/4 VIC-20 TI-99/4A
TI-99/4A sinclair Cl6 & plus/4 VIC-20
VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6 & plus/4
sinclair Cl6 & plus/4 VIC-20 TI-99/4A
TI-99/4A sinclair Cl6 & plus/4 VIC-20
VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6 & plus/4
Cl6 & plus/4 VIC-20 TI-99/4A sinclair
sinclair Cl6 & plus/4 VIC-20 TI-99/4A
TI-99/4A sinclair Cl6 & plus/4 VIC-20
VIC-20 TI-99/4A sinclair Cl6 & plus/4
Cl6 & plus/4 VIC-20 TI-99/4A
sinclair



PAPER

50

50

Atterraggio
Triangolo magico
Mini-Mancala
Paroliama
Connect Five
Allunaggio
Mondi geometrici
Minidefender
Lumache

IL PRIMO SETTIMANALE
DI SOFTWARE SU CARTA PER
Cl6 & plus/4 - VIC 20 -
TI-99/4A - SINCLAIR

Una pubblicazione della
J.soft editrice
Con la collaborazione del
Gruppo Editoriale Jackson

Anno 2 - N° 50 - 27 dicembre 1985

L. 1300

**COSTRUISCI LA PRIMA BIBLIOTECA COMPLETA
DI INFORMATICA PERSONALE**

QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER



Volume per volume, settimana per settimana, tutti gli argomenti dell'informatica personale: da cosa significa "vivere col computer" al BASIC; dal COBOL al PASCAL e ai più diffusi linguaggi e sistemi operativi (MS-DOS, CP/M, MSX ...) Dall'hardware al software, dalla programmazione dei personal computer all'utilizzo dei più affermati pacchetti software: Multiplan, Visicalc, Lotus 1-2-3, Symphony dBase II, Wordstar ...



**PER CHI
INIZIA**

la sua avventura nel mondo dei computer e ha bisogno di una guida sicura per costruire le basi della sua conoscenza ed esperienza.



**PER CHI
DESIDERA
APPROFONDIRE**

per ragioni di studio, hobby, lavoro, precise tematiche di software, di hardware e di programmazione.

**PER CHI
VUOLE
POSSEDERE**

per esigenze professionali o culturali, un'organica Biblioteca di testi di base, scritti da esperti qualificati, coerente con un disegno editoriale di ampio respiro.

**IN EDICOLA
PRIMI 3 LIBRI
A SOLE
L. 9.800**



QUADERNI JACKSON

DI PERSONAL COMPUTER

Una Biblioteca di agili monografie, rivolta ad un vastissimo pubblico: appassionati, professionisti, studenti e tecnici.
30 Volumi pratici redatti con uno stile chiaro, competente, accurato ed essenziale.



**GRUPPO EDITORIALE
JACKSON**

DIVISIONE LIBRI



CL6K-plus/4

- 8** **Atterraggio**
di M. Friedel trad. e adatt. di S. Albarelli
- 10** **Triangolo magico**
di W. Hammer trad. e adatt. di F. Sarcina

VIC-20

- 14** **Mini-Mancala**
di R. Gasters trad. e adatt. di F. Sarcina
- 18** **Paroliamo**
di C. Harris trad. e adatt. di F. Sarcina



TI-99/4A

- 20** **Connect Five**
di C. Regena trad. e adatt. di E. Re Garbagnati
- 23** **Allunaggio**
di C. Regena trad. e adatt. di E. Re Garbagnati

Sinclair Spectrum

- 28** **Mondi geometrici** (16/48K)
di S. Franzato
- 29** **Minidefender** (16/48K)
di P. Noakes trad. e adatt. di C. Panzalis
- 30** **Lumache** (16/48K)
di S. Knowles trad. e adatt. di C. Panzalis

J. soft s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

V.le Restelli, 5
20124 Milano
Tel.: 68.80.841-68.80.842-68.80.843-
68.88.228-68.37.97

DIRETTORE RESPONSABILE:

Pietro Dell'Orco

COORDINAMENTO TECNICO:

Lucio Bragagnolo
Mauro Cristuub Grizzi

REDAZIONE:

Carlo Panzalis
Franco Sarcina

GRAFICA E IMPAGINAZIONE

Margherita La Noce
Ivana Rossi
Raffaella Toffolatti

FOTOCOMPOSIZIONE:

Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

CONTABILITÀ:

Giulia Pedrazzini
Flavia Bonatti

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICITÀ:

Tribunale di Milano
n° 200 del 14-04-1984

STAMPA:

Intergrafica - Pioltello (Mi)
Rivista associata
all'Unione stampa
Periodica Italiana



PUBBLICITÀ

Concessionario per l'Italia e l'Estero
J. Advertising s.r.l.

V.le Restelli, 5
20124 MILANO

Tel. (02)

68.82.895-68.80.606-68.87.233

Tlx 316213 REINA I

Concessionario esclusivo per la
DIFFUSIONE in Italia e Estero:

SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO

Spedizione in abbonamento
postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 1.300
Numero arretrati L. 2.600

© TUTTI I DIRITTI DI
RIPRODUZIONE O TRADUZIONE
DEGLI ARTICOLI PUBBLICATI
SONO RISERVATI

Guida per l'input dei programmi versioni C16 plus/4 - VIC 20

Notate che i listati contengono 'parole' racchiuse tra parentesi graffe { }. Tali parole rappresentano caratteri di controllo come mostrato nel sottostante riquadro. Se sono precedute da un numero, questo indica il numero di volte che quel tasto deve essere premuto. Se il simbolo è sottolineato deve essere premuto contemporaneamente a SHIFT mentre se è racchiuso da {} deve essere premuto con-

temporaneamente al tasto COMMODE. Inoltre, se tra parentesi graffa si trova un carattere alfabetico "solitario" questo dovrà essere premuto contemporaneamente al tasto CTRL.

Con questo sistema di codifica, sarà molto più agevole copiare i listati senza faticose e dubbie interpretazioni di caratteri grafici e di controllo del cursore o dei colori.

{CLR}	SHIFT CLR/HOME		{CYN}	CTRL 4		{<7>}		
{HOME}	CLR/HOME		{PUR}	CTRL 5		{<8>}		
{SU}	SHIFT {} CSR {}		{GRN}	CTRL 6		{F1}		
{GIU'}	SHIFT {} CSR {}		{BLU}	CTRL 7		{F2}		
{SIN}	SHIFT {} CSR {}		{YEL}	CTRL 8		{F3}		
{DES}	SHIFT {} CSR {}		{<1>}			{F4}		
{RVS}	CTRL 9		{<2>}			{F5}		
{OFF}	CTRL 0		{<3>}			{F6}		
{BLK}	CTRL 1		{<4>}			{F7}		
{WHT}	CTRL 2		{<5>}			{F8}		
{RED}	CTRL 3		{<6>}					

Per ricevere gli arretrati di **PAPER soft** compilare il seguente tagliando:



J.soft compilare ed inviare in busta chiusa a:
viale Restelli, 5 - 20124 Milano - Tel. 02/6888228-683797-6880841-2-3

Nome _____

Cognome _____

Indirizzo _____

CAP _____ Città _____ Prov. _____

Desidero ricevere i seguenti numeri arretrati di

PAPER soft

Anno _____

PAPER soft

dedicato a _____ Anno _____

a L. 2.000 cad. per un totale di L. _____ a mezzo

☐ assegno allegato

☐ contanti allegati



Guida per l'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Come è noto, lo Spectrum è provvisto di 2 serie di tasti grafici: una prima serie di 16 caratteri grafici predefiniti (i tasti numerici da 1 a 8 e gli stessi "shiftati") e una serie di caratteri definibili dall'utente nell'ambito di un programma (le lettere da A a U). In entrambi i casi, per ottenere i caratteri desiderati occorre entrare in modo grafico (cursore contrassegnato dalla lettera G lampeggiante) premendo contemporaneamente i tasti CAPS SHIFT e 9.

Nei nostri listati i caratteri grafici predefiniti sono indicati da una G e dal numero corrispondente al tasto che occorre digitare, il tutto racchiuso tra due parentesi graffe.

A esempio {G4} significa che occorre digitare il tasto 4, con il cursore in modo grafico.

Analogamente la codifica SG, seguita da un numero da 1 a 8, significa che occorre digitare il relativo tasto numerico premendo contemporaneamente il tasto CAPS SHIFT.

Ad esempio quando si trova la codifi-

ca {SG2}, occorre premere il tasto 2 contemporaneamente al tasto CAPS SHIFT, ovviamente con il cursore in modo grafico. In entrambi i casi precedenti, quando un simbolo grafico deve essere digitato più volte, i caratteri G o SG della codifica sono preceduti da un numero che specifica quante volte va premuto il tasto grafico indicato.

Così ad esempio {8G5} significa che il tasto grafico 5 va digitato 8 volte; analogamente {4SG1} significa che il tasto grafico 1, premuto insieme a CAPS SHIFT, deve essere battuto 4 volte. I caratteri grafici definibili (le lettere da A a U in modo grafico) hanno una codifica semplificata: la lettera corrispondente, sottolineata.

Quando in un listato viene presentata, ad esempio, una A sottolineata, occorre entrare in modo grafico (al solito premendo contemporaneamente i tasti CAPS-SHIFT e 9) e quindi digitare semplicemente il tasto che contrassegna la lettera A.

Quando leggete	Premete	Vedrete
{G1}	1	
{G2}	2	
{G3}	3	
{G4}	4	
{G5}	5	
{G6}	6	
{G7}	7	
{G8}	8	
{SG1}	CAPS SHIFT 1	
{SG2}	CAPS SHIFT 2	
{SG3}	CAPS SHIFT 3	
{SG4}	CAPS SHIFT 4	
{SG5}	CAPS SHIFT 5	
{SG6}	CAPS SHIFT 6	
{SG7}	CAPS SHIFT 7	
{SG8}	CAPS SHIFT 8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
<u>A</u>	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
<u>B</u>	B	
<u>C</u>	C	
<u>D</u>	D	
<u>E</u>	E	
<u>F</u>	F	
<u>G</u>	G	
<u>H</u>	H	
<u>I</u>	I	
<u>J</u>	J	
<u>K</u>	K	
<u>L</u>	L	
<u>M</u>	M	
<u>N</u>	N	
<u>O</u>	O	
<u>P</u>	P	
<u>Q</u>	Q	
<u>R</u>	R	
<u>S</u>	S	
<u>T</u>	T	
<u>U</u>	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9



Questo articolo è rivolto esclusivamente ai "Commodoriani" che usano il VIC 20, il C16 o il Plus/4.

Se non l'hai già fatto, memorizza e salva su nastro o disco la versione di STOP BUG per il tuo computer. Questo programma ti permette, una volta caricato ed attivato con RUN, di digitare i listati di Papersoft senza introdurre errori di battitura.

Come avrai notato, le linee dei nostri programmi terminano con la parola: ":rem" seguita da un numero, detto checksum; NON COPIARE QUESTA PARTE DELLA LINEA, che serve solo per tua informazione. Quando STOP BUG è in funzione, infatti, tutte le volte che premi il tasto RETURN dopo aver digitato una linea di programma, appare nell'angolo superiore sinistro dello schermo un numero, che deve coincidere con il checksum da noi pubblicato (sempre che tu non abbia usato comandi abbreviati, come ? per PRINT).

Usando STOP BUG tieni conto del

fatto che gli spazi non influiscono sul checksum, per cui fai particolare attenzione alle istruzioni PRINT dove spesso presenti. Inoltre eventuali inversioni di caratteri non vengono segnalate.

Un altro metodo per utilizzare STOP BUG, soprattutto se sei abituato ad usare le abbreviazioni dei comandi Basic, è controllare i checksum listando il programma e battendo RETURN su ogni linea.

Se intendi sospendere il lavoro di digitazione, puoi salvare su nastro o disco il programma che stai memorizzando senza che STOP BUG interferisca; al momento di riprendere il lavoro ricordati però di caricare ed attivare STOP BUG prima di ricaricare il tuo programma.

Per disabilitare STOP BUG premi RUN/STOP e RESTORE (su VIC 20) oppure RUN/STOP e RESET (su C16 o PLUS/4).

Per riattivarlo batti:

SYS PEEK (56)*256 per il VIC 20;
SYS 16128 per il C16 e il Plus/4.

STOP BUG per C16 e PLUS/4

```
100 POKE55,0:POKE56,63:PRINT"{CLR}ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=16128TO16260:READA:CK=CK+A:POKEI,A:NEXT
120 IFCK<>14248THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
130 SYS16128:PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIV
    ATO.":NEW
200 DATA173,34,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,63,173,35,3,141,34,63,169
220 DATA32,141,34,3,169,63,141,35,3
230 DATA169,0,133,6,96,32,232,235,133
240 DATA3,134,4,132,5,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,6,133
260 DATA6,165,3,166,4,164,5,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,205,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,207,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,6,169,0
310 DATA133,6,172,33,63,192,232,208,6
320 DATA32,95,164,76,117,63,32,7,208
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,205,76,55,63
```

STOP BUG PER VIC 20

```
100 POKE55,0:POKE56,PEEK(56)-1:R=PEEK(56)*256:PRINT"{CLR}
    ATTENDERE PREGO..."
110 FORI=RTOR+132:READA:CK=CK+A:IFA=999THENA=R/256
120 POKEI,A:NEXT
130 IFCK<>22689THENPRINT"{GIU'}ERRORE NELLE ISTRUZIONI DA
    TA":END
140 SYS(R):PRINT"{CLR}{ 2 GIU'}{RVS}STOP BUG{OFF} ATTIVAT
    O.":NEW
200 DATA173,36,3,201,32,208,1,96,141
210 DATA33,999,173,37,3,141,34,999,169
220 DATA32,141,36,3,169,999,141,37,3
230 DATA169,0,133,254,96,32,87,241,133
240 DATA251,134,252,132,253,8,201,13,240
250 DATA17,201,32,240,5,24,101,254,133
260 DATA254,165,251,166,252,164,253,40,96
270 DATA169,13,32,210,255,165,214,141,251
280 DATA3,206,251,3,169,0,133,216,169
290 DATA19,32,210,255,169,18,32,210,255
300 DATA169,58,32,210,255,166,254,169,0
310 DATA133,254,172,33,999,192,87,208,6
320 DATA32,205,189,76,117,999,32,205,221
330 DATA169,32,32,210,255,32,210,255,173
340 DATA251,3,133,214,76,55,999
```

Atterraggio

Siete stati inviati su un pianeta da poco scoperto per effettuare dei rilevamenti e avete lasciato degli uomini sulla superficie. Ad un tratto vi accorgete del formarsi di strani batteri giganti sul pianeta e siete costretti a raccogliere gli uomini lasciati sulla superficie.

Constatate però che se il numero di batteri non è minore di 5 non vi è consentito raccogliere il compagno. Quindi dovete sparare ai bat-

teri con il cannone fotonico (azionato dalla barra spazio) della vostra astronave, che potete muovere su e giù con i tasti Q e Z, in modo da ridurre a meno di 5 il numero di batteri, dopodiché potrete raccogliere l'omino, e passare al livello successivo, dove i batteri si moltiplicano più velocemente.

Per salvare più astronauti possibili avete 3 minuti di tempo. Buona Fortuna!

```

10 REM ATTERRAGGIO                                     :rem 126
20 COLOR4,1:COLOR0,2,7:COLOR1,1                       :rem 99
30 B$="{SIN}":D$="{GIU'}":S$="NP[<Q>]" + D$ + B$ + B$ + B$ + "[<G>]
  [<M>]_" + D$ + B$ + B$ + B$ + "M@K"                 :rem 123
40 T$="{ 4 SPAZI}" + D$ + B$ + B$ + B$ + B$ + "{ 4 SPAZI}" + D$ + B$ + B$ + B$ + B$ + "{ 4 SPAZI}":BE=3072:GOSUB570 :rem 9
50 GOSUB450:G$="{RVS}{ 2 SPAZI}{OFF}":M$="W" + D$ + B$ + "+" :rem 185
60 V$=" " + D$ + B$ + " " :rem 46
70 FORI=1TO40:CC$=CC$+"{DES}":NEXT:FORI=1TO25:RR$=RR$+"{GIU'}":NEXT:POKE208,12:Q=208 :rem 178
80 C(1)=0:C(2)=12:C(3)=24 :rem 222
90 C1(1)=8:C1(2)=20:C1(3)=32 :rem 120
100 C=C(1):R=3:POKE202,C:POKE205,R:PRINT " ";S$;:C1=C1(1):E=0:LV=LV-.1 :rem 200
110 FORI=4032TO4032+39:POKEI,160:NEXT :rem 185
120 PRINT "{HOME}";LEFT$(CC$,2);LEFT$(RR$,22);M$; :rem 116
130 IFTI$>"000300"THEN1000 :rem 121
140 A=PEEK(Q):IFA=62THENGOSUB330 :rem 206
150 IFA=12THENGOSUB350:ELSEIFA=60THENGOSUB430 :rem 105
160 IFETHENGOTO190 :rem 109
170 GOSUB380:SOUND2,4,4 :rem 104
180 Q=198:GOTO130 :rem 208
190 C=C(2):C1=C1(2):E=0:CN=0:R=3 :rem 226
200 PRINT "{HOME}";LEFT$(CC$,14);LEFT$(RR$,22);M$;:POKE4004,77:Q=208 :rem 211
210 FORI=1TO2STEP0:A=PEEK(Q):IFA=62THENGOSUB330 :rem 229
220 POKE4004,77 :rem 37

```

```

230 IFA=12THENGOSUB350:ELSE IFA=60THENGOSUB430      :rem 104
240 Q=198:IFETHEN270                                :rem 156
250 GOSUB380:SOUND2,4,4:NEXT                          :rem 224
260 C=C(3):C1=C1(3):E=0:CN=0:R=3:Q=208              :rem 68
270 PRINT"{HOME}";LEFT$(CC$,26);LEFT$(RR$,22);M$;    :rem 176
280 FORI=1TO2STEP0:A=PEEK(Q):IFA=62THENGOSUB330      :rem 236
290 IFA=12THENGOSUB350:ELSE IFA=60THENGOSUB430      :rem 110
300 IFETHEN100                                         :rem 39
310 Q=198:GOSUB380:SOUND2,4,4:NEXT                  :rem 71
320 STOP                                              :rem 219
330 IFR=1THENRETURN                                   :rem 244
340 POKE202,C:POKE205,R:PRINTT$;:R=R-1:POKE205,R:POKE202,
    C:PRINT"  "S$;:RETURN                             :rem 251
350 IFR=18THENIFCN<=5THENGOSUB610                   :rem 98
360 IFR=18THENRETURN                                 :rem 47
370 POKE202,C:POKE205,R:PRINTT$;:R=R+1:POKE205,R:POKE202,
    C:PRINT"  "S$;:RETURN                             :rem 55
380 N=5+INT(RND(1)*LV*10):IFN<5THEN380               :rem 209
390 IFN>18THENRETURN                                 :rem 47
400 PO=BE+(N*40)+C1:IFPEEK(PO)=32THENPOKEPO,81:CN=CN+1:GO
    SUB420:SOUND1,5,5:RETURN                          :rem 21
410 RETURN                                           :rem 117
420 POKE205,0:POKE202,0:PRINT"  ":PRINTUSING"{RVS}##{OFF}
    ";CN;:RETURN                                       :rem 243
430 PE=BE+(R*40)+C1:IFPEEK(PE)=81THENPOKEPE,32:CN=CN-1:RE
    TURN                                              :rem 250
440 RETURN                                           :rem 120
450 PRINT"{CLR}";                                    :rem 56
460 PRINT"{ 13 SPAZI}{RVS}ATTERRAGGIO{OFF}{ 3 SPAZI}{RVS}
    PUNTI{OFF}{ 7 SPAZI}"                             :rem 124
470 PRINT:PRINT:PRINT                              :rem 182
480 PRINT                                           :rem 41
490 FORHU=1TO13:PRINT"{ 6 SPAZI} [<G>] { 4 SPAZI} [<G>]
    { 6 SPAZI} [<G>] { 4 SPAZI} [<G>] { 6 SPAZI} [<G>]
    { 4 SPAZI} [<G>]":NEXT                          :rem 248
500 PRINT"{ 5 SPAZI}N{ 5 SPAZI}M{ 5 SPAZI}N{ 5 SPAZI}M
    { 5 SPAZI}N{ 5 SPAZI}M"                          :rem 55
510 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}
    { 7 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}"   :rem 83
520 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}
    { 7 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}"   :rem 84
530 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}
    { 7 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}"   :rem 85
540 PRINT"{ 5 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}
    { 7 SPAZI}{OFF}{ 5 SPAZI}{RVS}{ 7 SPAZI}{OFF}"   :rem 86

```

```

550 PRINT"{ 4 SPAZI}N{ 7 SPAZI}M{ 3 SPAZI}N{ 7 SPAZI}M
    { 3 SPAZI}N{ 7 SPAZI}M" :rem 60
560 RETURN :rem 123
570 SCNCLR:PRINT"LIV. DIFFICOLTA' 1 - DIFF. 9 -FACILE";
    :rem 107
580 GETWES:IFWES=""THEN580 :rem 19
590 IFWES<"1"ORWES>"9"THEN580 :rem 134
600 LV=VAL(WES):TIS="000000":RETURN :rem 31
610 REM :rem 123
620 IFC1=8THENPRINT"{HOME}";LEFT$(CC$,2);LEFT$(RR$,22);V$
    ; :rem 41
630 IFC1=20THENPOKE3966,32:POKE4006,32 :rem 198
640 IFC1=32THENPRINT"{HOME}";LEFT$(CC$,26);LEFT$(RR$,22);
    V$; :rem 142
650 PRINT"{HOME}";LEFT$(CC$,11);LEFT$(RR$,2)"PILOTA RACCO
    LTO !!"; :rem 116
660 FORHJ=1TO999:NEXT :rem 74
670 PRINT"{HOME}";LEFT$(CC$,11);LEFT$(RR$,2)"{ 18 SPAZI}
    "; :rem 20
680 SC=SC+100 :rem 195
690 PRINT"{HOME}";LEFT$(CC$,33);LEFT$(RR$,0);"{RVS}";:PRI
    NTUSING"####";SC;:PRINT"{OFF}"; :rem 102
700 VE=1:FORI=1TO3 :rem 78
710 PRINT"{HOME}";LEFT$(CC$,VE);LEFT$(RR$,R);T$;:CN=0:E=1
    :VE=VE+12 :rem 55
720 NEXT :rem 216
730 FORBV=5TO18:DF=BE+(BV*40)+C1:POKEDF,32:NEXT :rem 93
740 RETURN :rem 123
1000 PRINT"{CLR}";:FORI=1TO1000:NEXT:FORI=1TO20:GETAS:NEX
    T :rem 234
1005 COLOR0,15,7:COLOR4,15,2:PRINT"{CLR}{ 6 GIU'}"TAB(15)
    "{BLU}FINE GIOCO" :rem 207
1010 PRINT"{ 5 GIU'}{CYN}{ 7 SPAZI}HAI TOTALIZZATO"SC" PU
    NTI" :rem 40
1020 PRINT"{ 7 GIU'}{PUR}{ 3 SPAZI}PREMERE UN TASTO PER R
    ICOMINCIARE." :rem 111
1030 GETKEYAS :rem 242
1040 RUN :rem 186

```

Triangolo magico

Questo è un gioco che, apparentemente facile, richiede invece una notevole abilità e intelligenza. Si

gioca da soli, su una scacchiera a forma di triangolo, con 15 caselle e 14 pedine, di cui una rossa.

L'obiettivo è "mangiare" le pedine ad una ad una, e rimuoverle dal campo di gioco, in modo da rimanere con un solo pezzo. Si può mangiare una pedina scavalcandola con un'altra, che poi andrà a fermarsi nella casella successiva (in-somma come nella dama). Per ottenere una migliore valutazione l'ultima e sola pedina rimasta sulla scacchiera deve essere quella ros-

sa e deve finire nella casella centrale sulla base del triangolo.

All'inizio del programma appare un menu: possono essere scelte le posizioni della pedina rossa e della casella libera all'inizio della partita, oppure si può lasciare che le decida casualmente il computer. Quando il giocatore non può più effettuare una mossa valida, deve semplicemente premere [RETURN].

100 REM ***TRIANGOLO MAGICO***	:rem	208
110 GOTO150	:rem	97
120 PRINT"{GIU'}PREMI SPAZIO QUANDO SEI PRONTO"	:rem	83
130 Q\$="":GETQ\$:IFQ\$=""THEN130	:rem	155
140 RETURN	:rem	117
150 DIMB(15)	:rem	105
160 FORJ=1TO15:READP:B(J)=P:NEXT	:rem	2
170 DATA3490,3608,3612,3726,3730	:rem	110
180 DATA3734,3844,3848,3852,3856	:rem	134
190 DATA3962,3966,3970,3974,3978	:rem	149
200 D=-1024	:rem	7
210 COLOR4,10,3	:rem	50
220 COLOR0,6,3	:rem	4
230 PRINTCHR\$(5)	:rem	169
240 PRINTCHR\$(147);TAB(12)"TRIANGOLO MAGICO"	:rem	122
250 PRINT"{ 12 DES}{ 3 GIU'}SCELTA OPZIONI:-"	:rem	66
260 PRINT"{ 2 GIU'}1: POSIZIONE CASUALE"	:rem	180
270 PRINT"{GIU'}2: POSIZIONE PROGRAMMATA"	:rem	226
280 PRINT"{GIU'}3: ISTRUZIONI"	:rem	9
290 GOSUB130:IFQ\$<"1"ORQ\$>"6"THEN290	:rem	54
300 IFQ\$="3"THEN1070	:rem	66
310 DIMA(15)	:rem	102
320 FORJ=1TO15:A(J)=1:NEXT	:rem	58
330 IFQ\$="2"THEN410	:rem	17
340 A=RND(0)	:rem	122
350 A=INT(RND(1)*15)+1	:rem	164
360 A(A)=2	:rem	219
370 B=INT(RND(1)*15)+1	:rem	167
380 IFB=ATHEN370	:rem	179
390 A(B)=0	:rem	221
400 GOTO630	:rem	102
410 REM	:rem	121
420 GOSUB530	:rem	174
430 INPUT"{ 4 GIU'}POSIZIONE ROSSA (1-15){ 3 SPAZI}* { 3 SIN}";A\$	:rem	173
440 A=VAL(A\$)	:rem	175

450	IFA<1ORA>15ORA<>INT(A) THENPRINT"{ 6 SU}":GOTO430	:rem	165
460	A(A)=2	:rem	220
470	PRINT"{GIU'}"	:rem	125
480	INPUT"POSIZIONE VUOTA (1-15){ 3 SPAZI}*{ 3 SIN}";B\$	:rem	118
490	B=VAL(B\$)	:rem	182
500	IFB=AORB<1ORB>15ORB<>INT(B) THENPRINT"{ 2 SU}":GOTO480	:rem	199
510	A(B)=0	:rem	215
520	GOTO630	:rem	105
530	PRINT"{CLR}"TAB(18)"1"	:rem	2
540	PRINT	:rem	38
550	PRINTTAB(16)"2{ 3 SPAZI}3"	:rem	95
560	PRINT	:rem	40
570	PRINTTAB(14)"4{ 3 SPAZI}5{ 3 SPAZI}6"	:rem	153
580	PRINT	:rem	42
590	PRINTTAB(12)"7{ 3 SPAZI}8{ 3 SPAZI}9{ 2 SPAZI}10"	:rem	3
600	PRINT	:rem	35
610	PRINTTAB(10)"11{ 2 SPAZI}12{ 2 SPAZI}{RVS}13{OFF} { 2 SPAZI}14 15"	:rem	137
620	RETURN	:rem	120
630	REM	:rem	125
640	PRINT"{CLR}{ 7 GIU'}{ 2 SPAZI}DESIDERI LA TAVOLA DEI NUMERI (S/N)?"	:rem	20
650	GOSUB130:IFQ\$="N" THENPRINT"{CLR}":GOTO680	:rem	96
660	IFQ\$<>"S" THEN650	:rem	123
670	GOSUB530	:rem	181
680	GOSUB930	:rem	186
690	PRINT"{HOME}{ 14 GIU'}"	:rem	113
700	PRINT"{ 11 SPAZI}{GIU'}":PRINT"{ 11 SPAZI}{ 3 SU}"	:rem	55
710	INPUT" DA{ 3 SPAZI}*{ 3 SIN}";A\$	:rem	146
720	IFA\$="*" THEN1230	:rem	45
730	A=VAL(A\$)	:rem	177
740	IFA<1ORA>15 THENPRINT"{ 2 SU}":GOTO710	:rem	139
750	IFPEEK(B(A))<>87 AND PEEK(B(A))<>81 THENA\$="0":GOTO730	:rem	176
760	PRINT	:rem	42
770	INPUT" A{ 4 SPAZI}*{ 3 SIN}";B\$	:rem	85
780	B=VAL(B\$)	:rem	184
790	IFB<1ORB>15 THENPRINT"{ 2 SU}":GOTO770	:rem	152
800	IFPEEK(B(B))<>42 THENGOSUB1000:GOTO690	:rem	212
810	C=(B(A)+B(B))/2	:rem	159
820	IFPEEK(C)<>81 AND PEEK(C)<>87 THENGOSUB1000:GOTO690	:rem	188
830	IFABS(C-B(A))>130 THENGOSUB1000:GOTO690	:rem	233
840	RY=87:IFPEEK(B(A))=81 THENRY=34	:rem	42
850	POKEC,42:POKEC+D,0	:rem	24
860	POKEB(B),PEEK(B(A)):POKEB(B)+D,RY	:rem	156

870	POKEB(A),42:POKEB(A)+D,0	:rem	60
880	FORJ=1TO15	:rem	72
890	IFC<>B(J) THENNEXT	:rem	56
900	IFJ=16 THENSTOP	:rem	139
910	A(B)=A(A):A(A)=0:A(J)=0	:rem	123
920	GOTO690	:rem	115
930	REM	:rem	128
940	FORJ=1TO15	:rem	69
950	IFA(J)=1 THENPOKEB(J),87:POKEB(J)+D,87	:rem	157
960	IFA(J)=2 THENPOKEB(J),81:POKEB(J)+D,34	:rem	145
970	IFA(J)=0 THENPOKEB(J),42:POKEB(J)+D,0	:rem	86
980	NEXT	:rem	224
990	RETURN	:rem	130
1000	REM	:rem	165
1010	PRINT"{HOME}{GIU'}{RVS}{ 2 SPAZI}MOSSA ILLEGALE"	:rem	139
1020	PRINT"{GIU'}{RVS} C PER CONTINUARE"	:rem	217
1030	GOSUB130:IFQ\$<>"C" THEN1030	:rem	10
1040	PRINT"{HOME}{GIU'}{ 16 SPAZI}"	:rem	186
1050	PRINT"{GIU'}{ 17 SPAZI}"	:rem	168
1060	RETURN	:rem	167
1070	REM	:rem	172
1080	PRINTCHR\$(147);TAB(14)"ISTRUZIONI"	:rem	112
1090	PRINTTAB(14);:FORJ=1TO10:PRINTCHR\$(101);:NEXT:PRINT	:rem	34
1100	PRINTCHR\$(144);CHR\$(42)CHR\$(5)" RAPPRESENTA UNO SPAZ IO VUOTO."	:rem	208
1110	PRINTCHR\$(17);CHR\$(158);CHR\$(119)CHR\$(5)" RAPPRESENT A UNA PEDINA."	:rem	48
1120	PRINTCHR\$(17);CHR\$(28);CHR\$(209);CHR\$(5)" RAPPRESENT A LA PEDINA ROSSA."	:rem	105
1130	PRINT"{ 2 GIU'}{ 3 SPAZI}IL GIOCO:- SALTA CON UNA PE DINA SOPRA"	:rem	148
1140	PRINT"{GIU'}UN'ALTRA PER FINIRE IN UNO SPAZIO VUOTO. "	:rem	180
1150	PRINT"{GIU'}LA PEDINA 'MANGIATA'{ 2 SPAZI}VERRA' CAN CELLATA."	:rem	20
1160	PRINT"{GIU'}CERCA DI RIMANERE CON UNA SOLA PEDINA."	:rem	186
1170	PRINT"{ 2 GIU'}PER UN PUNTEGGIO{ 2 SPAZI}MIGLIORE { 2 SPAZI}DEVI CERCARE"	:rem	109
1180	PRINT"{GIU'}DI RESTARE CON LA PEDINA{ 2 SPAZI}ROSSA SUL {RVS}13{OFF}."	:rem	31
1190	PRINT"{GIU'}{ 2 DES}{RVS} PREMI SPAZIO PER RITORNARE AL MENU "	:rem	171
1200	GOSUB130	:rem	215
1210	IFQ\$=CHR\$(32) THEN240	:rem	129
1220	GOTO1200	:rem	193
1230	REM	:rem	170
1240	C=0:R=0:FORJ=1TO15	:rem	82
1250	IFA(J)<>0 THENC=C+1	:rem	43

1260	IFA(J)=2THENR=1	:rem	146
1270	NEXT	:rem	9
1280	PRINT"{HOME}{GIU'}"C"RIMASTE"	:rem	92
1290	PRINT	:rem	89
1300	IFC>3THENPRINT"NON VALUTATO!"	:rem	131
1310	IFC=3THENPRINT"ORDINARIO"	:rem	174
1320	IFC=2THENPRINT"BUONO"	:rem	138
1330	IFC=1ANDR=0THENPRINT"MOLTO BUONO"	:rem	167
1340	IFC=1ANDR=1ANDPEEK(B(13))<>81THENPRINT"BRILLANTE"	:rem	91
1350	IFC=1ANDR=1ANDPEEK(B(13))=81THENPRINT"GENIO !!!"	:rem	87
1360	PRINT"{ 11 GIU'}{ 13 SPAZI}{HOME}"	:rem	105
1370	PRINTTAB(26)"{RVS}N PER GIOCARE"	:rem	109
1380	PRINT	:rem	89
1390	PRINTTAB(26)"{RVS}F PER FINIRE"	:rem	42
1400	GOSUB130:IFQ\$="N"THENRUN	:rem	10
1410	IFQ\$<>"F"THEN1400	:rem	194
1420	PRINT"{CLR}":END	:rem	60

VIC-20

Mini-Mancala

Questo programma trae origine da un antico gioco arabo. Ci sono 4 tazze contrassegnate dalle lettere A,B,C,D: due, la A e la B, appartengono al computer, le altre due, la C e la D, sono tue.

All'inizio del gioco tutte le tazze contengono 2 pedine. A turno i giocatori, cioè tu e il computer, devono prendere le pedine contenute in una delle proprie tazze e distribuirle una ad una in senso antiorario nelle altre tazze. Ci dovrà essere sempre almeno una tazza

vuota in quanto le pedine non possono essere rimesse nella tazza da cui sono state prese.

Vince chi riesce a portare tutte le pedine in una delle proprie tazze. Puoi scegliere il livello di difficoltà (da 1 a 3, 1 è il più semplice) e chi deve iniziare per primo. Non scoraggiarti per gli insuccessi iniziali perché il gioco è realmente molto difficile; con un po' di pazienza, tuttavia, riuscirai a mettere a punto una strategia vincente.

10	REM *MINI-MANCALA*	:rem	224
20	POKE36879,152	:rem	102
30	DIMB(3),SU(3)	:rem	91
40	DEFFNSP(X)=6+44*(XAND2)+6*(XAND1)	:rem	41

50 FORI=0TO3	:rem	216
60 B(I)=2	:rem	177
70 READSU(I)	:rem	197
80 NEXT	:rem	167
90 DATA2,0,3,1	:rem	205
100 E\$="{HOME}{ 16 GIU'}"	:rem	158
110 GOTO560	:rem	102
120 REM *DISEGNO SCHERMO*	:rem	229
130 PRINT"{CLR}{BLU}{GIU'}{ 3 SPAZI}{RVS} MINI{ 2 *}MANCA LA {BLK}"	:rem	100
140 PRINT	:rem	34
150 PRINT"{ 3 SPAZI}A"SPC(13)"B"	:rem	201
160 PRINT"{ 4 SPAZI} [<A>]{ 5 *}[<R>]{ 5 *}[<S>]"	:rem	248
170 PRINT"{ 4 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-"	:rem	0
180 PRINT"{ 4 SPAZI}-{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}-{ 2 SPAZI}2 { 2 SPAZI}-"	:rem	101
190 PRINT"{ 4 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-"	:rem	2
200 PRINT"{ 4 SPAZI}[<Q>]{ 5 *}{+}{ 5 *}[<W>]"	:rem	28
210 PRINT"{ 4 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-"	:rem	251
220 PRINT"{ 4 SPAZI}-{ 2 SPAZI}2{ 2 SPAZI}-{ 2 SPAZI}2 { 2 SPAZI}-"	:rem	96
230 PRINT"{ 4 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-{ 5 SPAZI}-"	:rem	253
240 PRINT"{ 4 SPAZI}[<Z>]{ 5 *}[<E>]{ 5 *}[<X>]"	:rem	2
250 PRINT"{ 3 SPAZI}C"SPC(13)"D"	:rem	206
260 RETURN	:rem	120
270 REM *INPUT MOSSA*	:rem	227
280 PRINT\$ "DA CHE TAZZA (C/D){ 2 SPAZI}{ 2 SIN}";	:rem	47
290 INPUTS\$	:rem	162
300 IFS\$=""THEN280	:rem	227
310 S=-2*(S\$="C")-3*(S\$="D")	:rem	80
320 IFS=0ORB(S)=0THEN280	:rem	161
330 RETURN	:rem	118
340 REM *MOSSA COMPUTER*	:rem	193
350 PRINT\$ "{ 3 SPAZI}ORA TOCCA A ME{ 4 SPAZI}"	:rem	241
360 FORDE=1TO500:NEXTDE	:rem	177
370 IFLE<3ANDRND(0)*LE<.6THENS=INT(RND(0)*2):GOTO400	:rem	127
380 Q=B(2)+10*(B(1)+10*B(0))	:rem	50
390 S=1	:rem	93
400 IFQ=143ORQ=134ORQ=611ORQ=116THENS=0	:rem	141
410 IFB(S)=0THENS=1-S	:rem	231
420 PRINT\$ " MUOVO DALLA TAZZA "MID\$("AB",S+1,1)	:rem	156
430 RETURN	:rem	119
440 REM *MOVIMENTO ANTIORARIO*	:rem	134
450 D=S	:rem	109
460 FORC=1TOB(S)	:rem	187
470 FORDE=1TO400:NEXTDE	:rem	178
480 D=SU(D)	:rem	90
490 IFD=STHEN480	:rem	203
500 B(S)=B(S)-1	:rem	252

SOFTWARE SELEZIONATO PER IL TUO VIC-20

L. 8.000

TOWER OF EVIL - 8 K

COD. DTEMS02

Viaggio nelle stanze di un castello popolato di pericolosissimi mostri alla conquista di tesori e oggetti di varia utilità. Un gioco impegnativo e coinvolgente, adatto anche a coloro che non amano gli arcade.



RIVER RESCUE - Cartridge

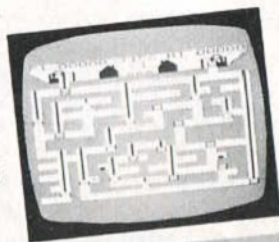
COD. DTEMV05

Spedizione lungo un fiume al salvataggio di alcuni scienziati dispersi, evitando tronchi d'albero, coccodrilli e banchi di sabbia. Si tratta di un classico arcade d'azione.

MINE MADNESS - Cartridge

COD. DTEMV06

Esploratori in cerca d'oro si avventurano in una miniera trovandosi alle prese con enormi montacarichi per salire e scendere, con mostri che popolano la miniera ed infine con altri esploratori concorrenti.



APPROFITTANE!

Ritaglia ed invia a **J.soft**
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano

Una selezione di giochi recenti scelti tra i migliori disponibili sul mercato. Ciò che aspettavate per divertirvi.

TANK COMMANDER - 8 K

COD. DTEMV03

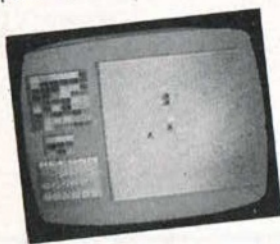
Alla guida del proprio carro armato lungo un'area accidentata, con fiumi ed ostacoli. Improvvisamente appaiono i carri nemici che si debbono eliminare prima di essere distrutti.



COMPUTER WAR - 8 K

COD. DTEMV02

Simulazione di attacco nucleare che si ispira al film "War Games". Permette di salvare il destino del mondo bloccando l'arrivo dei missili nemici verso le proprie basi.



SUBMARINE COMMANDER - 16 K

COD. DTEMV01

Una realistica simulazione di guerra navale nel Mediterraneo, nella quale ci si trova al comando di un sommergibile. Varie e diverse schermate permettono di controllare assetto e proprie posizioni per raggiungere ed affondare i convogli nemici.



Spett. J.soft
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-683797-6880841/2/3/

Ordino il seguente software per il VIC 20

cod. _____	cod. _____	cod. _____
cod. _____	cod. _____	cod. _____
cod. _____	cod. _____	cod. _____

per un totale di L. _____ + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

- ☐ pagherò in contrassegno al postino
☐ allego assegno (o contanti)
☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J.soft (allego ricevuta)

Nome _____

Cognome _____

Via _____ n. _____

C.A.P. _____ Città _____ Prov. _____

```

510 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}"SPC(FNSP(S));B(S)      :rem 19
520 B(D)=B(D)+1                                     :rem 222
530 PRINT"{HOME}{ 6 GIU'}"SPC(FNSP(D));B(D)        :rem 247
540 NEXTC                                           :rem 27
550 RETURN                                          :rem 122
560 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE*                     :rem 96
570 GOSUB120                                        :rem 175
580 PRINTE$"{ 2 SPAZI}LIVELLO{ 2 SPAZI}(1-3)";     :rem 11
590 INPUTLE                                         :rem 191
600 IFLE<1ORLE>3THEN580                             :rem 146
610 PRINTE$"{ 2 SPAZI}INIZI TU (S/N){ 3 SPAZI}{ 3 SIN}"; :rem 48
620 INPUTAN$                                         :rem 219
630 IFAN$="N"THEN680                               :rem 119
640 IFAN$<>"S"THEN610                               :rem 179
650 GOSUB270                                        :rem 180
660 GOSUB440                                        :rem 180
670 IFB(3)=8THENPRINTE$"{ 6 SPAZI}HAI VINTO!{ 6 SPAZI}":G :rem 95
    OTO720
680 GOSUB340                                        :rem 181
690 GOSUB440                                        :rem 183
700 IFB(0)=8THENPRINTE$"{ 6 SPAZI}HO VINTO!!{ 6 SPAZI}":G :rem 60
    OTO720
710 GOTO650                                         :rem 108
720 PRINT:END                                       :rem 55

```

VIC-20

Parliamo

Ecco una versione per il vostro VIC di un popolarissimo gioco che avvincherà tutta la famiglia. Dovrete comporre delle parole di senso compiuto utilizzando il maggior numero possibile di lettere scelte fra le 10 estratte dal computer. L'estrazione avviene indicando di volta in volta, tramite i tasti C e V, se si desidera una consonante o

una vocale; appena le 10 lettere sono state sorteggiate, avete 45 secondi di tempo per anagrammarle cercando di formare una parola. Possono giocare fino a otto persone, che ad ogni turno guadagnano un punteggio dato dalla lunghezza della parola che sono riusciti a formare. Dopo ogni mano si può scegliere se proseguire o smettere.

```

10 REM PAROLIAMO                                     :rem 233
20 POKE36879,28:PRINT"{CLR}{GRN}"                 :rem 244

```

30 PRINT"{ 5 DES}{RVS} PAROLIAMO."	:rem	123
40 PRINT"{ 2 GIU' }{BLU}NUMERO DI GIOCATORI":INPUT"(MAX.8)	:rem	254
" ; NP	:rem	69
50 IFNP<1ORNP>8THEN20	:rem	188
60 DIMPO(NP),C\$(10),WO\$(20)	:rem	54
70 GOTO510	:rem	251
80 REM *SCELTA CARATTERI*	:rem	159
90 LE\$=""	:rem	150
100 PRINT"{BLU}{ 2 GIU' }{RVS}TURNO DEL GIOCATORE";PL	:rem	225
110 PRINT"{GIU'}VOCALE O CONSONANTE?{RED}{GIU'}"	:rem	133
120 FORDU=1TO10	:rem	47
130 GETIN\$	:rem	69
140 IFIN\$<>"V"ANDIN\$<>"C"THEN130	:rem	137
150 IFIN\$="V"THENCH\$="AEIOU"	:rem	211
160 IFIN\$="C"THENCH\$="BCDEFGHLMNPQRSTVZ"	:rem	141
170 C\$=MID\$(CH\$,RND(0)*LEN(CH\$)+1,1)	:rem	210
180 LE\$=LE\$+C\$	:rem	201
190 PRINTC\$;	:rem	106
200 NEXTDU	:rem	115
210 RETURN	:rem	27
220 REM *INPUT PAROLA*	:rem	147
230 LE=0	:rem	214
240 PRINT"{BLU}{GIU'}SECONDI:"	:rem	241
250 TI\$="000000":Q=0	:rem	31
260 PRINT"{HOME}{ 6 GIU' }{ 8 DES }{BLU}";:IFQ>35THENPRINT"	:rem	202
" ;	:rem	53
270 PRINT45-Q:Q=VAL(TI\$)	:rem	161
280 GETIN\$	:rem	172
290 IF(IN\$<>CHR\$(20)ORLE=0)AND(IN\$<"A"ORIN\$>"Z")THEN340	:rem	219
300 IFLE>9ANDIN\$<>CHR\$(20)THEN340	:rem	198
310 PRINT"{HOME}{ 8 GIU' }{BLK}";TAB(LE+6);IN\$	:rem	47
320 IFIN\$=CHR\$(20)THENLE=LE-1:GOTO340	:rem	228
330 LE=LE+1:WO\$(LE)=IN\$	:rem	120
340 IFQ<46THEN260	:rem	128
350 RETURN	:rem	54
360 REM *CALCOLO PUNTEGGIO*	:rem	163
370 FORC=1TO10	:rem	219
380 C\$(C)=MID\$(LE\$,C,1)	:rem	175
390 NEXT	:rem	49
400 FORCO=1TOLE	:rem	192
410 FORC=1TO10	:rem	38
420 IFWO\$(CO)=C\$(C)THENC\$(C)="" :GOTO440	:rem	105
430 NEXTC:GOTO460	:rem	170
440 NEXTCO	:rem	147
450 PO(PL)=PO(PL)+LE	:rem	129
460 PRINT"{HOME}{ 11 GIU' }{BLU}";	:rem	117
470 FORP=1TONP	:rem	44
480 PRINT"GIOCATORE";P;"{SIN}:";PO(P);"PUNTI"		
490 NEXTP		

500 RETURN	:rem 117
510 REM *PROGRAMMA PRINCIPALE*	:rem 91
520 FORPL=1 TONP:PRINT "{CLR}"	:rem 103
530 GOSUB80	:rem 128
540 PRINT "{CLR}{BLU}GIOCATORE";PL;"{SIN}, COMIONI":PRINT" UNA PAROLA USANDO"	:rem 101
550 PRINT"LE SEGUENTI LETTERE:{GIU'}{RED}"	:rem 220
560 PRINTTAB(6);LE\$	:rem 118
570 GOSUB220	:rem 176
580 GOSUB360:IFPL=NPTHE610	:rem 188
590 PRINT"{ 2 GIU'}{RVS}{ 4 DES}PREMI UN TASTO"	:rem 194
600 GETA\$:IFA\$=""THEN600	:rem 79
610 NEXTPL:PRINT"{ 2 GIU'}UN'ALTRA MANO (S/N)?"	:rem 104
620 GETA\$:IFA\$<>"S"ANDA\$<>"N"THEN620	:rem 39
630 IFA\$="S"THEN520	:rem 39
640 PRINT "{CLR}":END	:rem 15

Connect Five

Questo gioco, come potrete capire dal titolo, non è altro che una versione rivista ed aggiornata del programma Filetto. Infatti vi troverete di fronte a una scacchiera piuttosto irregolare dove dovete muovere le vostre pedine (si gioca in 2) e tentare di allinearne 5 in qualsiasi senso.

Per riconoscere le vostre pedine e quelle dell'avversario verrà visualizzata sul fondo dello schermo

una linea che varia di colore: o blu o rossa. Voi dovete fare indicamento a quella per capire se è il vostro turno o quello avversario (o se volete, potrete barare).

Si gioca con i tasti E,S,D ed X, e si usa il tasto <ENTER> per depositare una pedina.

Un ultimo avvertimento: vi consiglio di acquistare un pallottoliere in quanto potrete sbagliarvi a contare le 5 caselle.

```

100 REM
110 REM
120 DIM DELTAX(8),DELTAY(8),ROW(1),COL(1),PIECE(1),COUNT(
1)
130 GOSUB 980
140 REM
150 PLR=1-PLR
160 CALL HCHAR(24,1,128+PLR*8,32)
170 CALL GCHAR(ROW(PLR),COL(PLR),PK)

```

```

180 CALL HCHAR(ROW(PLR),COL(PLR),PIECE(PLR))
190 REM
200 CALL KEY(3,WHICH,STATUS)
210 IF (WHICH=13)*(PK=144) THEN 340
220 CALL HCHAR(ROW(PLR),COL(PLR),32)
230 IF STATUS=0 THEN 180
240 CALL HCHAR(ROW(PLR),COL(PLR),PK)
250 TEMPROW=ROW(PLR)
260 TEMPCOL=COL(PLR)
270 ROW(PLR)=ROW(PLR)+(WHICH=69)-(WHICH=88)
280 COL(PLR)=COL(PLR)+(WHICH=83)-(WHICH=68)
290 CALL GCHAR(ROW(PLR),COL(PLR),PK)
300 IF PK<>152 THEN 170
310 ROW(PLR)=TEMPROW
320 COL(PLR)=TEMPCOL
330 GOTO 170
340 CALL HCHAR(ROW(PLR),COL(PLR),PIECE(PLR))
350 REM
360 REM
370 REM
380 FOR I=1 TO 8
390 TEMPROW=ROW(PLR)
400 TEMPCOL=COL(PLR)
410 DX=DELTAX(I)
420 DY=DELTAY(I)
430 N=0
440 TEMPCOL=TEMPCOL+DX
450 TEMPROW=TEMPROW+DY
460 CALL GCHAR(TEMPROW,TEMPCOL,PK)
470 IF PK<>PIECE(PLR) THEN 500
480 N=N+1
490 GOTO 440
500 N=0
510 TEMPCOL=TEMPCOL-DX
520 TEMPROW=TEMPROW-DY
530 CALL GCHAR(TEMPROW,TEMPCOL,PK)
540 IF PK<>PIECE(PLR) THEN 570
550 N=N+1
560 GOTO 510
570 IF N=5 THEN 800
580 NEXT I
590 REM
600 REM
610 FOR I=1 TO 8
620 TEMPROW=ROW(PLR)
630 TEMPCOL=COL(PLR)
640 DX=DELTAX(I)
650 DY=DELTAY(I)
660 CALL GCHAR(TEMPROW+DY,TEMPCOL+DX,CK1)
670 CALL GCHAR(TEMPROW+DY*2,TEMPCOL+DX*2,CK2)
680 CALL GCHAR(TEMPROW+DY*3,TEMPCOL+DX*3,CK3)

```

```

690 IF (CK1<>PIECE(1-PLR))+(CK2<>PIECE(1-PLR))+(CK3<>PIEC
E(PLR))THEN 770
700 COUNT(PLR)=COUNT(PLR)+2
710 IF COUNT(PLR)>10 THEN 720 ELSE 730
720 COUNT(PLR)=10
730 CALL VCHAR(5,28*PLR+2,PIECE(1-PLR),COUNT(PLR))
740 CALL HCHAR(TEMPROW+DY,TEMPCOL+DX,144)
750 CALL HCHAR(TEMPROW+DY*2,TEMPROW+DX*2,144)
760 IF COUNT(PLR)=10 THEN 800
770 NEXT I
780 GOTO 150
790 REM
800 FOR I=1 TO 20
810 CALL SCREEN(RND*15+1)
820 NEXT I
830 FOR I=1 TO 10
840 CALL COLOR(14-PLR,RND*15+1,RND*15+1)
850 CALL SOUND(-1,I*100+100,I*3)
860 NEXT I
870 CALL COLOR(14-PLR,1,1)
880 CALL CLEAR
890 PRINT "IL GIOCATORE ";
900 IF PLR THEN 930
910 PRINT "DUE";
920 GOTO 940
930 PRINT "UNO";
940 PRINT " VINCE!"
950 END
960 REM
970 REM
980 CALL SCREEN(16)
990 FOR I=1 TO 8
1000 READ A,B
1010 DELTAX(I)=A
1020 DELTAY(I)=B
1030 NEXT I
1040 DATA 0,1,1,0,1,1,-1,-1,-1,0,0,-1,-1,1,1,-1
1050 CALL CLEAR
1060 CALL COLOR(13,9,1)
1070 CALL COLOR(14,6,1)
1080 CALL COLOR(15,14,1)
1090 CALL COLOR(16,12,1)
1100 CALL CHAR(152,"FEFEFEFEFEFEFE00")
1110 CALL CHAR(144,"007E666666667E00")
1120 CALL CHAR(129,"007E7E7E7E7E7E00")
1130 CALL CHAR(137,"007E7E7E7E7E7E00")
1140 CALL CHAR(128,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1150 CALL CHAR(136,"FFFFFFFFFFFFFFFF")
1160 CALL HCHAR(3,3,152,26)
1170 CALL HCHAR(22,3,152,26)
1180 CALL VCHAR(3,3,152,20)

```

```

1190 CALL VCHAR(3,29,152,20)
1200 FOR I=4 TO 21
1210 CALL HCHAR(I,4,144,25)
1220 NEXT I
1230 PIECE(0)=129
1240 PIECE(1)=137
1250 COUNT(0)=0
1260 COUNT(1)=0
1270 ROW(0)=12
1280 COL(0)=16
1290 ROW(1)=11
1300 COL(1)=16
1310 CALL HCHAR(ROW(0),COL(0),PIECE(0))
1320 RETURN

```

Allunaggio

BASIC

TI-99/4A

Questo ottimo gioco simula il volo di una navicella spaziale (forse una dei primi modelli), e vi permette di sperimentare la decelerazione di un corpo.

State guidando questa navicella e ad un certo punto il radar segnala che siete nell'atmosfera di Krinnon (il pianeta che sta battagliando con quello di Astrostrm), ed a questo punto vi rimane solo una cosa da fare: atterrare e distruggere il pia-

neta maledetto di Astrostorm. Ma il radar segnala che il combustibile è quasi finito, quindi potete permettervi pochi errori. Per decelerare è sufficiente premere la barra "SPACE"; ciò vi toglierà 10 unità di combustibile e rallenterà il vostro moto.

Se non riuscirete al primo tentativo, ritentate: prima o poi potrete diventare anche voi degli ottimi astronauti. In bocca al lupo!

```

100 REM
110 REM      ALLUNAGGIO
120 REM
130 CALL CLEAR
140 CALL SCREEN(15)
150 REM      DEFINIZIONE CARATTERI

160 CALL CHAR(149,"FFFFFFFFFFFFFF
FFF")
170 CALL CHAR(130,"7EFFFFFFFF7E8
181")
180 CALL CHAR(140,"3C3C1C18181")

```

```

190 CALL COLOR(13,5,1)
200 CALL COLOR(14,7,1)
210 CALL COLOR(15,4,1)
220 HT=2
230 VEL=0
240 FU=50
250 REM    SUPERFICIE LUNARE
260 CALL HCHAR(24,3,149,29)
270 CALL HCHAR(23,3,149,5)
280 CALL HCHAR(23,26,149,6)
290 CALL HCHAR(22,27,149,5)
300 CALL HCHAR(22,3,149,2)
310 REM    CICLO PRINCIPALE
320 CALL HCHAR(HT,16,130)
330 VEL=VEL+1.2
340 M$="COMBUSTIBILE = "&STR$(FU
)
350 FOR J=1 TO LEN(M$)
360 CH=ASC(SEG$(M$,J,1))
370 CALL HCHAR(1,11+J,CH)
380 NEXT J
390 IF FU=0 THEN 510
400 REM    ACCENSIONE?
410 CALL KEY(0,K,S)
420 IF K<>32 THEN 510
430 CALL SOUND(100,-5,2)
440 CALL GCHAR(HT+1,16,CH)
450 CALL HCHAR(HT+1,16,140)
460 FU=FU-10
470 IF FU>0 THEN 490
480 FU=0
490 VEL=VEL-2
500 CALL HCHAR(HT+1,16,CH)
510 CALL HCHAR(HT,16,32)
520 HT=INT(HT+VEL)
530 IF HT>=23 THEN 560
540 GOTO 320
550 REM    CONTATTO
560 IF VEL<2.1 THEN 610
570 CALL SOUND(300,-5,2)
580 CALL HCHAR(24,16,131)
590 PRINT ::"  TI SEI SCHIANTATO
!":
600 GOTO 640
610 CALL SOUND(200,320,2)
620 CALL HCHAR(23,16,130)
630 PRINT ::"  UN ATERRAGGIO PE
RFETTO!"
640 FOR DEL=1 TO 1000
650 NEXT DEL
660 GOTO 130

```

Mondi geometrici

Spectrum 16/48K

Si tratta di un programma tutto da vedere! Esso infatti genera disegni casuali, il cui pattern di base è romboidale. Ho scelto questo titolo perché, guardando i disegni che produce, non di rado si ha l'impressione di assistere alla creazione (e al collasso) di mondi lontanissimi, di galassie che si espandono e si contraggono in tempi che a noi sembrano brevissimi e invece... Il tutto sembra dovuto al caso: il

caso qui è gestito dalla subroutine alle linee 800-850, in cui "p" controlla i colori di BORDER e PAPER, "s" sta per STEP e "c" e "l" si occupano della forma e dell'ampiezza delle figure romboidali generate. Questa subroutine è naturalmente modificabile sia nei valori sia aggiungendo nuovi parametri casuali.

Per registrare il programma basta digitare RUN 9000.

```
10 REM *****
11 REM *
12 REM * MONDI GEOMETRICI *
13 REM *
14 REM * ° 1 9 8 5 *
15 REM *
16 REM * BY *
17 REM *
18 REM * Stefano Franzato *
19 REM *
20 REM *****
30 RANDOMIZE
300 GO SUB 800
320 BORDER p: PAPER p: INK 9: CLS
330 BRIGHT 1: OVER 1
340 GO SUB 450
350 OVER 0
360 GO SUB 450
370 OVER 1: GO SUB 450
380 GO SUB 830
390 GO SUB 450
400 GO SUB 830
405 OVER 0
410 GO SUB 700
415 GO SUB 830
420 OVER 1
430 GO SUB 450
440 PAUSE 150: GO TO 300
450 FOR f=0 TO 115 STEP s
500 PLOT 127,120-f: DRAW 1-f,-(30-f): DRAW -(1-f),-(30-f): DRAW -(
1-f),30-f: DRAW 1-f,30-f
530 NEXT f
```

SOFTWARE SELEZIONATO PER IL TUO sinclair



AH DIDDUMS

COD. DIGMS01

Un gioco di scatole cinesi che contiene giocattoli, fra cui un orsacchiotto buono e altri giocattoli malvagi che cercano di impedire all'orsacchiotto buono di compiere la buona azione, uscendo dallo scatolone per confortare un bimbo pigriente.



ZIP ZAP - 48 K

COD. DIGMS05

Teleportati sul campo di gioco, bisogna passare attraverso quattro zone di rifornimento energetico per riattivare la tele-porta e accedere al livello successivo. Naturalmente, siamo su un pianeta alieno e il nostro robot dovrà fare i conti con la popolazione locale per sopravvivere.

VOLCANIC PLANET

COD. DTEMS03

Si discende nei sotterranei della città del pianeta vulcanico Zeros per piantare bombe al plasma; occorre però scappare in superficie prima che la lava riempia il sottoterraneo, facendo attenzione agli abitanti di Zeros.



RIVER RESCUE 48 K

COD. DTEMS06

Spedizione lungo un fiume, al salvataggio di alcuni scienziati dispersi, evitando tronchi d'albero, coccodrilli e banchi di sabbia. Si tratta di un classico arcade d'azione.



ZOOM - 48 K

COD. DIGMS02

Alcuni profughi in fuga vanno difesi dagli attacchi dei nemici. Il tutto avviene dalla torretta di un'unità corazzata capace di ingaggiare battaglie di cielo, di terra e di mare.



ROAD RACER

COD. DTEMS01

Manovrerete il vostro "mostro d'acciaio" cercando di evitare collisioni con le altre auto. Diversi strumenti a disposizione quali cambio a 2 velocità, contagiri, contachilometri, tachimetro. Con visualizzazione del numero giri totalizzati, i punti, le auto a disposizione e la durata della vostra performance.

Una selezione di giochi recenti scelti tra i migliori disponibili sul mercato. Ciò che aspettavate per divertirvi.



JUMPING JACK 48 K

COD. DIGMS07

Un omino cerca di arrivare sulla sommità dello schermo saltando nei buchi che viaggiano in ognuna delle 8 piattaforme che lo separano dal traguardo (ed evitando i buchi sotto i suoi piedi!). La sua avventura viene ostacolata anche da "mostri", trenini, accette, vampiri, etc..



TOWER OF EVIL 48 K

COD. DTEMS02

Viaggio nelle stanze di un castello popolato di pericolosissimi mostri alla conquista di tesori e oggetti di varia utilità. Un gioco impegnativo e coinvolgente, adatto anche a coloro che non amano gli arcade.

GOLD RUSH

COD. DTEMS05

Si devono piazzare delle barriere sistemate in modo tale che dirigano la caduta delle pepite d'oro dentro due contenitori e nel contempo cercare di evitare il contatto coi teschi che popolano la caverna.



BLOCKADE RUNNER

COD. DTEMS04

In questo gioco occorre superare gli sbarramenti installati nello spazio dagli alieni per raggiungere e soccorrere la terra. È considerato di "ottima giocabilità".



MOLAR MAUL

COD. DIGMS04

Il protagonista è uno spazzolino da denti, impegnato in una strenua difesa di due arcate dentarie minacciate dai batteri. Rifornendosi da un tubetto di dentifricio si deve cercare di tamponare le carie provocate dai microbi. Purtroppo, la quantità di dentifricio è limitata, e questo obbliga alla ricerca di una strategia.



ALCHEMIST - 48 K

COD. DIGMS03

Un'avventura animata. Siamo nelle vesti di un mago, capace di trasformarsi in aquila all'occorrenza ed esploriamo i sotterranei dove ordisce le sue perfide trame il maligno Warlock. Il compito è quello di trovare le quattro parti di un potentissimo incantesimo di distruzione ed utilizzarlo contro il nostro nemico.

APPROFITTANE!

L. 8.000



COSMIC CRUISER - 48 K

COD. DIGMS09

Un manipolo di pirati spaziali si è impossessato di una stazione orbitante terrestre. Alla sola astronave nelle vicinanze - la vostra - è affidato il compito di portare in salvo l'equipaggio della stazione, rimasto prigioniero dei pirati.



PEDRO

COD. DIGMS08

Il bravo giardiniere cura diligentemente il suo giardino, cercando di tenerlo in ordine. Ma grosse formiche fameliche tentano di rovinarlo, mangiando le piantine. Pedro deve bloccarle alle entrate, creando diversi ostacoli.

Ritaglia ed invia a J.soft
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano

Spett. J.soft
Viale Restelli, 5 - 20124 Milano (MI)
Tel. 02/6888228-683797-6880841/2/3/

Ordino il seguente software per il Sinclair:

cod. _____	cod. _____	cod. _____
cod. _____	cod. _____	cod. _____
cod. _____	cod. _____	cod. _____

per un totale di L. _____ + L. 2.500 per contributo fisso di spese di spedizione.

Scelgo la seguente modalità di pagamento:

- ☐ pagherò in contrassegno al postino
- ☐ allego assegno (o contanti)
- ☐ verso l'importo sul C.C.P. n. 19445204 intestato a J.soft (allego ricevuta)

Nome _____
Cognome _____
Via _____ n. _____
C.A.P. _____ Città _____ Prov. _____

```

550 RETURN
700 FOR f=115 TO 1 STEP -s
720 PLOT 127,120-f: DRAW 1-f,-(30-f): DRAW -(1-f),-(30-f): DRAW -(
1-f),30-f: DRAW 1-f,30-f
740 NEXT f
750 RETURN
800 LET p=INT (RND*7)
810 LET s=(RND*1.5)+0.5
820 LET c=INT (RND*125)+1
830 LET l=INT (RND*c)+1
850 RETURN
9000 SAVE "M.G." LINE 30

```

Minidefender

16/48K

sinclair

Ecco un programma che, con poche linee di istruzioni, ricrea l'atmosfera di un notissimo gioco: Defender.

Muovete la vostra astronave in alto

e in basso con i tasti "7" e "6", e cercate di colpire (premendo il tasto "0") gli asteroidi che, implacabili, rotolano verso di voi.

```

1 REM *****
2 REM *      MINI DEFENDER      *
3 REM *****
4 REM
5 LET H=0: LET D=1: BORDER 0: PAPER 0: INK 6: BRIGHT 1: CLS
6 LET S=0: LET T=0: LET X=10
10 RESTORE 11: FOR N=USR "A" TO USR "B"+7: READ A: POKE N,A: NEXT N
: IF D=1 THEN GO SUB 90
11 DATA 0,0,64,96,126,127,240,0,200,236,126,255,255,254,127,3
12 PRINT AT X,2: INK 3;"A": FOR G=3 TO 0 STEP -1: PRINT AT 0,0:
INK 4;"NAVI:"; INK 5;"G:" PUNTI:"; INK 6;"S:" RECORD:"; INK 7;"H:"
"
13 LET A=INT (RND*14): FOR B=INT (RND*20)+11 TO 0 STEP -1-.5*(S>300
0)-.5*(S>6000): PRINT OVER 1: INK INT (RND*6)+1;AT A,B;"B"
15 IF INKEY$<>" " THEN PRINT AT X,2;" ": LET X=X+(INKEY$="6"
AND X<14)-(INKEY$="7" AND X>1): PRINT AT X,2: INK 3;"A"
16 IF INKEY$="0" THEN IF B>2 THEN PLOT OVER 1;25,2+8*(21-X):
DRAW INK INT (RND*6)+1: OVER 1;230,0: BEEP .007,0: BEEP .005,2
0: BEEP .003,40: DRAW OVER 1;-231,0: IF X=A THEN LET S=S+INT B
+10: PRINT AT 0,0: INK 4;"NAVI:"; INK 2;"G:" INK 5;" PUNTI:";
INK 6;"S:" INK 6;" RECORD:"; INK 7;"H:" " ": BEEP .05,-30: BEEP .07,
-40: BEEP .09,-50: PRINT AT A,B;" ": GO TO 13
18 IF INKEY$=" " THEN FOR Y=1 TO 3: NEXT Y
20 IF B<4 THEN GO TO 32
22 IF INKEY$<>" " THEN PRINT AT X,2;" ": LET X=X+(INKEY$="6"
AND X<14)-(INKEY$="7" AND X>1): PRINT AT X,2: INK 3;"A"
25 IF INKEY$=" " THEN FOR Y=1 TO 3: NEXT Y
28 PRINT OVER 1;AT A,B;"B": LET A=A+(RND<.4 AND A<14)-(RND>.6
AND A>1): NEXT B

```

```

30 LET S=S-10: LET T=T+1: PRINT AT 0,13; INK 6;S;" ": GO TO 13
32 IF X<>A OR B<2 THEN GO TO 22
35 PRINT AT X,2; FLASH 1; INK 2;"B": PRINT AT X,3;" ": BEEP .1,-50
   : BEEP .1,-(RND*5)-10: BEEP .2,-30: BEEP .1,-40: PRINT AT X,2;
   INK 3;"A "
40 NEXT G: PRINT AT X,2;" ": PRINT AT 10,10; INK 2;"GAME OVER";AT 1
  2,5;"ASTEROIDI SFUGGITI: ";T: FOR X=1 TO 350:: NEXT X
41 PRINT AT 10,10; OVER 1; INK 2;"GAME OVER";AT 12,5;"ASTEROIDI SFU
  GGITI: ";T
45 IF H<S THEN LET H=S
46 PAUSE 0: GO TO 6
90 LET D=0: LET Y=28: PLOT 0,28: FOR A=0 TO 14
100 LET DY=INT (RND*56)-Y
110 DRAW 16,DY
120 LET Y=Y+DY
130 NEXT A
140 DRAW 15,28-Y
185 FOR N=1 TO 70: PLOT RND*255,RND*175: NEXT N
190 RETURN

```

Lumache

Spectrum 16/48K

Vi ricordate la sequenza di TRON di Walt Disney in cui due motociclisti si sfidano in un singolare duello? Se ricordate bene, ogni moto cerca di imprigionare l'avversario tra i confini del terreno e le scie coloratissime che i due veloci mez-

*zi si lasciano alle spalle. Il programma qui pubblicato ricrea la stessa atmosfera, solo che sostituisce alle moto due veloci... lumache! La sfida è tra voi (lumaca gialla) e il vostro Spectrum.
Chi vincerà?*

```

1 REM *****
2 REM ***      LUMACHE      ***
3 REM *****
10 BEEP .1,1: BORDER 0: PAPER 0: INK 6: CLS
15 GO TO 9000
20 LET hi=0
30 GO SUB 8000
40 LET a$=INKEY$
50 IF a$>"8" OR a$<"5" THEN GO TO 70
60 LET m=VAL a$: LET j=0
70 LET h1=h1+(m=6)-(m=7)
80 LET h2=h2+(m=8)-(m=5)
90 LET b$=SCREEN$ (h1,h2)
100 BEEP .005,10
110 IF b$=" " THEN GO SUB 2000
120 LET j=1: PRINT AT h1,h2; INVERSE 1;" "
130 PRINT AT h1,h2; INVERSE 1; INK 6;" _"
140 LET u=0

```

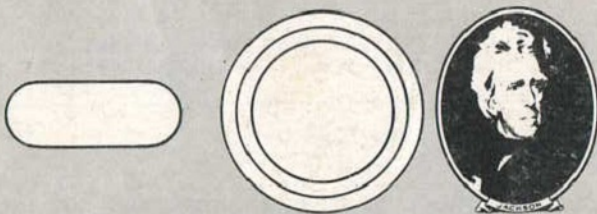
```

150 IF u=5 THEN GO SUB 1000
160 LET c3=c1: LET c4=c2
170 LET c1=c1+(n=6)-(n=7)
180 LET c2=c2+(n=8)-(n=5)
190 LET c$=SCREEN$ (c1,c2)
200 IF c$=" " THEN LET n=u+5: LET c1=c3: LET c2=c4: LET u=u+1:
    GO TO T50
220 PRINT AT c1,c2; INVERSE 1;"_"
240 GO TO 40
1000 PRINT AT c1,c2; FLASH 1;" "
1010 LET hs=hs+1: FOR p=1 TO 30: BEEP .008,p: NEXT p
1020 PRINT AT 0,0;"PUNTI COMP ";cs;"          UMANO ";hs
1030 PRINT INVERSE 1;"_____ "
1040 FOR l=1 TO 19
1050 PRINT INVERSE 1;"_"; INVERSE 0;"          "
    ; INVERSE 1;"_"
1060 NEXT l
1070 PRINT INVERSE 1;"_____ "
1080 LET c1=10: LET c2=10
1090 LET h1=10: LET h2=20
1100 IF hs=10 THEN GO TO 3000
1110 RETURN
2000 PRINT AT h1,h2; FLASH 1;" "
2010 LET cs=cs+1: FOR p=1 TO 30: BEEP .008,p: NEXT p
2020 PRINT AT 0,0;"PUNTI COMP ";cs;"          UMANO ";hs
2030 PRINT INVERSE 1;"_____ "
2040 FOR l=1 TO 19
2050 PRINT INVERSE 1;"_"; INVERSE 0;"          "
    ; INVERSE 1;"_"
2060 NEXT l
2070 PRINT INVERSE 1;"_____ "
2080 LET c1=10: LET c2=10
2090 LET h1=10: LET h2=20
2100 IF hs=10 THEN GO TO 3000
2110 RETURN
3000 PRINT AT 5,8;("IL COMPUTER " AND cs>hs)+("L'UMANO " AND hs>cs);"
    VINCE!!"

3010 INPUT "Premi ENTER per giocare ancora"; LINE a$
8000 LET j=1: LET c1=10: LET c2=10
8010 LET h1=10: LET h2=20
8020 LET hs=0: LET cs=0
8030 BORDER 0: PAPER INT (RND*6): INK 9: CLS
8040 PRINT "PUNTI ";
8050 PRINT "COMP 00      UMANO 00"
8060 PRINT INVERSE 1;"_____ "
8070 FOR l=1 TO 19
8080 PRINT INVERSE 1;"_"; INVERSE 0;TAB 31; INVERSE 1;"_"
8090 NEXT l
8100 PRINT INVERSE 1;"_____ "
8110 LET m=5: LET n=8: RETURN
9000 PRINT AT 1,12;"LUMACHE"
9010 PRINT AT 3,0;"      INTRAPPOLATE L'ALTRA LUMACA      SENZA TOCCARE L
    E TRACCE DI      SCHIUMA O I CONFINI DELLO      SCHERMO"
9020 PRINT
9030 PRINT "          5      SINISTRA          6      BASSO
          7      ALTO          8      DESTRA
    "
9040 PRINT AT 20,10; INK 2; FLASH 1;"PREMI ENTER": PRINT "          PE
    R INIZIARE": INPUT v$
9050 GO TO 20

```

LIBRERIA



JACKSON

**A Milano,
in via Mascheroni 14.
La prima software
libreria italiana**

Un tempo si andava in libreria per il gusto della scoperta, per il piacere di esser informati sulle novità. Per incontrarsi, discutere, chiedere un consiglio al libraio-amico. Tutto questo è ancora possibile, per un prodotto assolutamente nuovo: libri e riviste di informatica italiani ed esteri, software, giochi.

Dove? Alla **Libreria JACKSON**.

La prima software - libreria italiana.

A Milano, in via Mascheroni 14.

Tel. 02-437385

Vieni a trovarci: ti aspettiamo.